

FESTIVAL D'ANNECY :
FÉMINISTES, QUEERS ET ANTIFA,
TOUSTES CONTRE L'IA

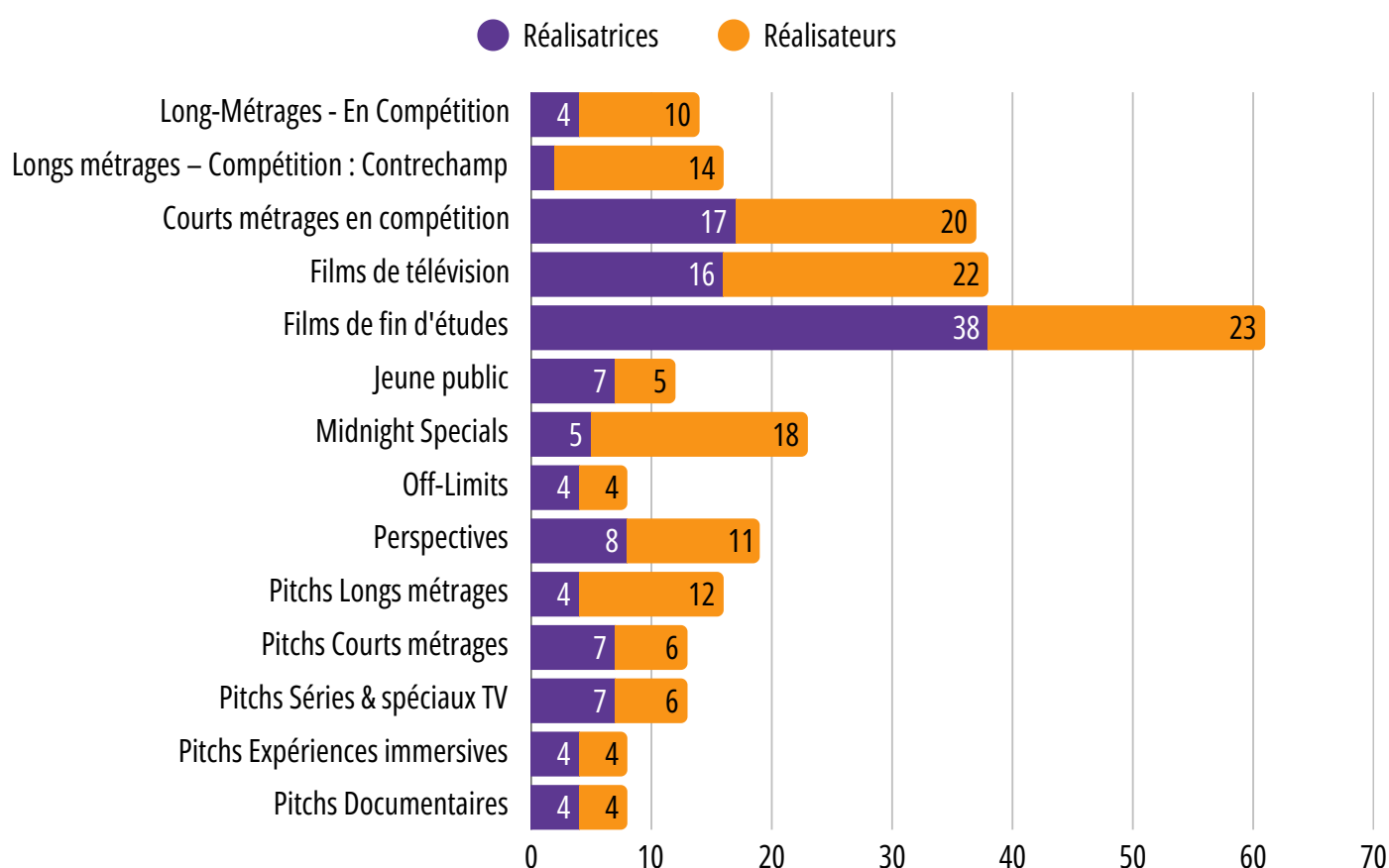


ANNECY 2026 : QUELQUES STATISTIQUES

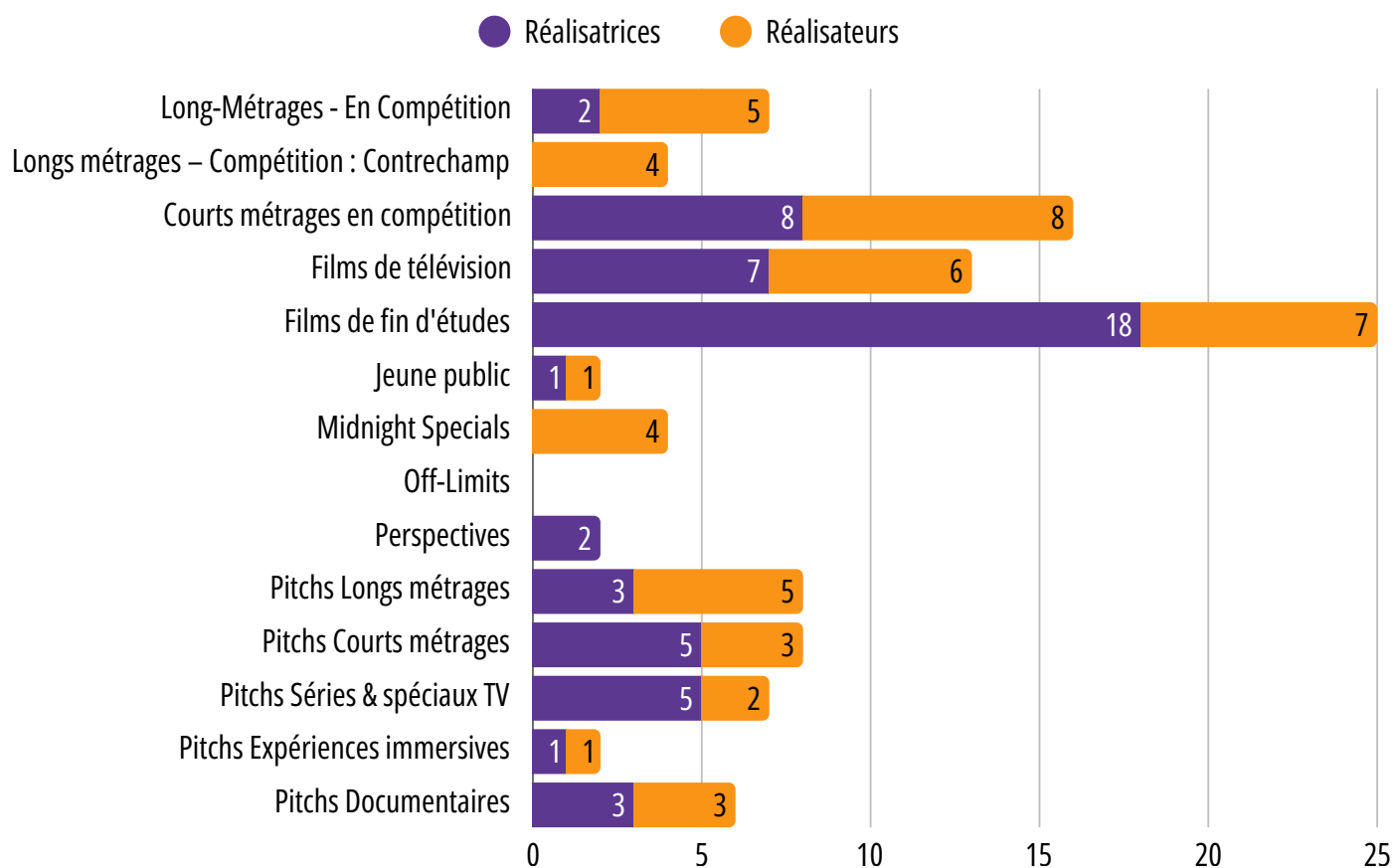
Depuis 2023, Les Intervalles s'attachent à décortiquer les chiffres de représentations des réalisatrices, territoires, formats et techniques des films sélectionnés au festival d'Annecy. Cette année, nous avons le plaisir de voir ces statistiques doublées d'une [étude du Collectif 50/50 sur le film d'animation](#), qui aborde entre autres l'évolution de la place des réalisatrices au sein du festival depuis 2016. On y retrouve les chiffres d'Audiens sur l'emploi dans le secteur, mais également des statistiques inédites sur les réalisatrices d'animation sur la dernière décennie. Nous complétons donc ces informations avec quelques précisions.

Nous observons notamment une sous-représentation des réalisatrices dans toutes les catégories de formats, à l'exception des courts de fin d'étude où elles sont majoritaires. Pour les courts de commande et les films de TV, ainsi que les pitches des catégories équivalentes, la parité approche progressivement, mais c'est en long-métrage (en compétition et contrechamp) qu'il reste encore un long chemin à faire, avec seulement 20% de réalisatrices. La France n'est pas vraiment logée à meilleure enseigne que la globalité du secteur sur ces points, alors même qu'elle est surreprésentée parmi les pays sélectionnés, avec 23% de l'ensemble des films du festival. Elle oublie même complètement les réalisatrices dans les catégories qui accueillent le plus de projets adultes, à savoir les "Midnight Specials" et les "Off Limits".

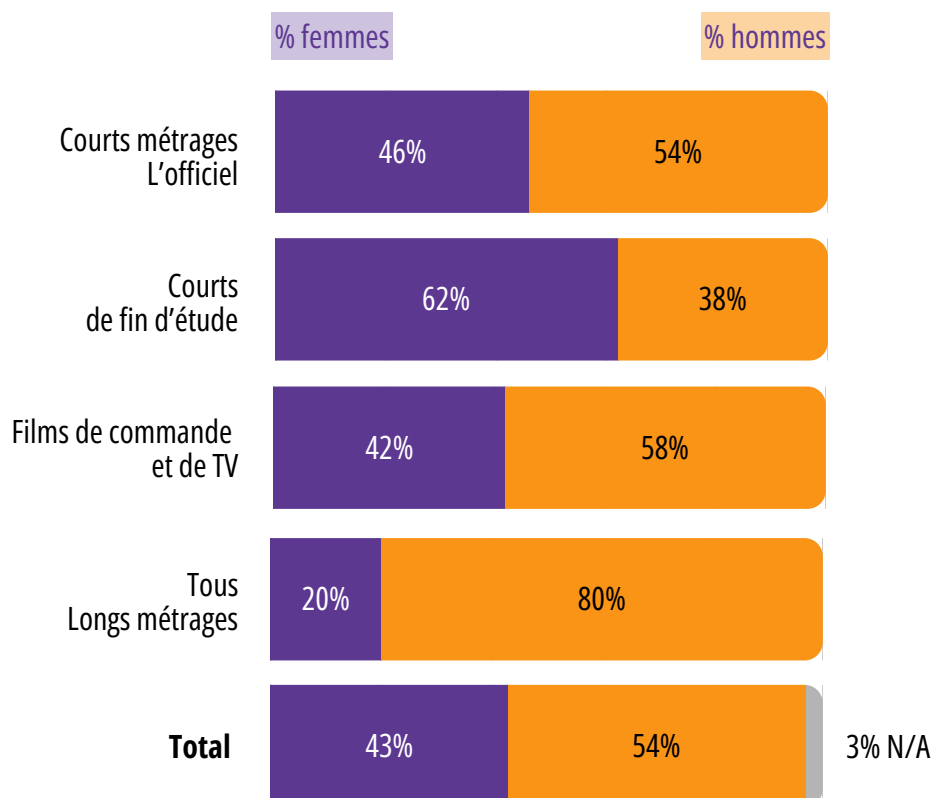
PROPORTIONS GENRÉES DES RÉALISATEURICES DANS CHAQUE CATÉGORIE DE LA SÉLECTION



PROPORTIONS GÉNÉRÉES DES RÉALISATEURICES DANS LES FILMS FRANÇAIS DE CHAQUE CATÉGORIE DE LA SÉLECTION

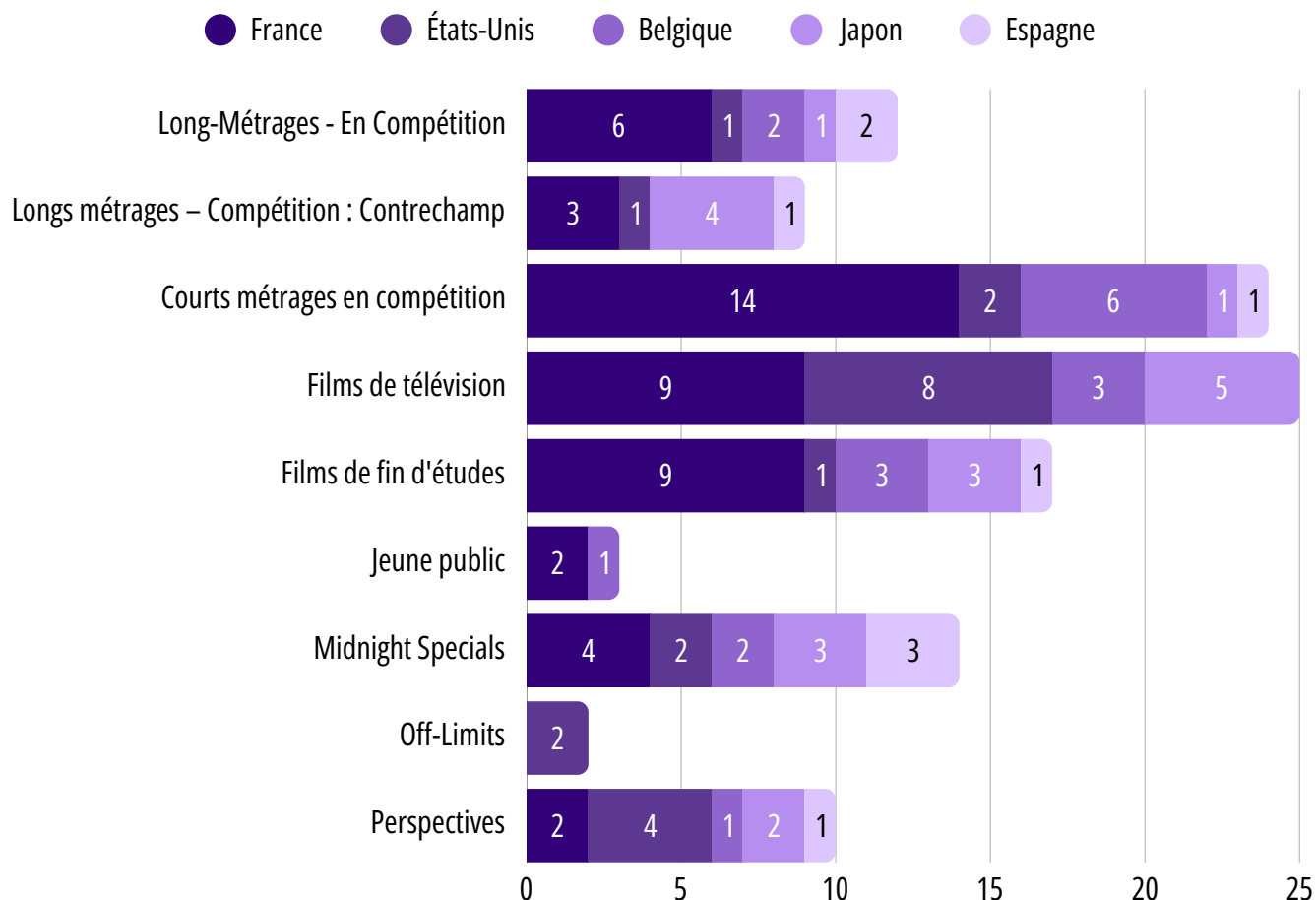


PROPORTIONS GÉNÉRÉES DES RÉALISATEURICES DANS LES PRINCIPALES CATÉGORIES DE LA SÉLECTION

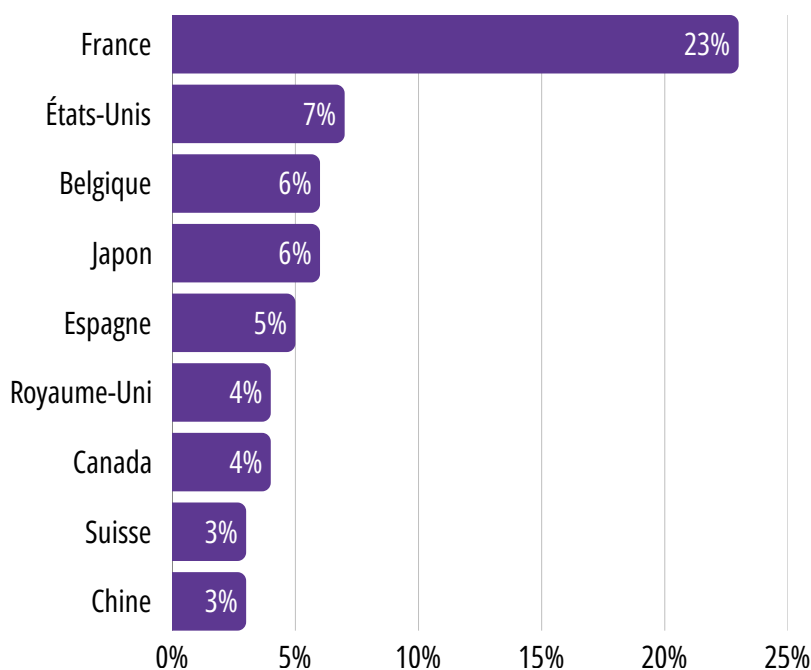


Le festival reste quant à lui très européen-centré, bien que l'Amérique du Sud se creuse chaque année une place plus prépondérante, en 2026 sur les films des catégories "Perspectives" (32%) et "Contrechamp" (14%). L'Europe se voit surtout à travers la France, la Belgique, le Royaume-Uni, la Suisse et l'Espagne, pays qui regroupent le plus de projets avec les USA, le Canada, le Japon et la Chine. Parmi les plus gros producteurs en sélection, on ne remarque aucun pays d'Amérique Centrale, du Sud, d'Afrique et d'Océanie, finalement assez représentatif du secteur professionnel plus que du festival d'Annecy.

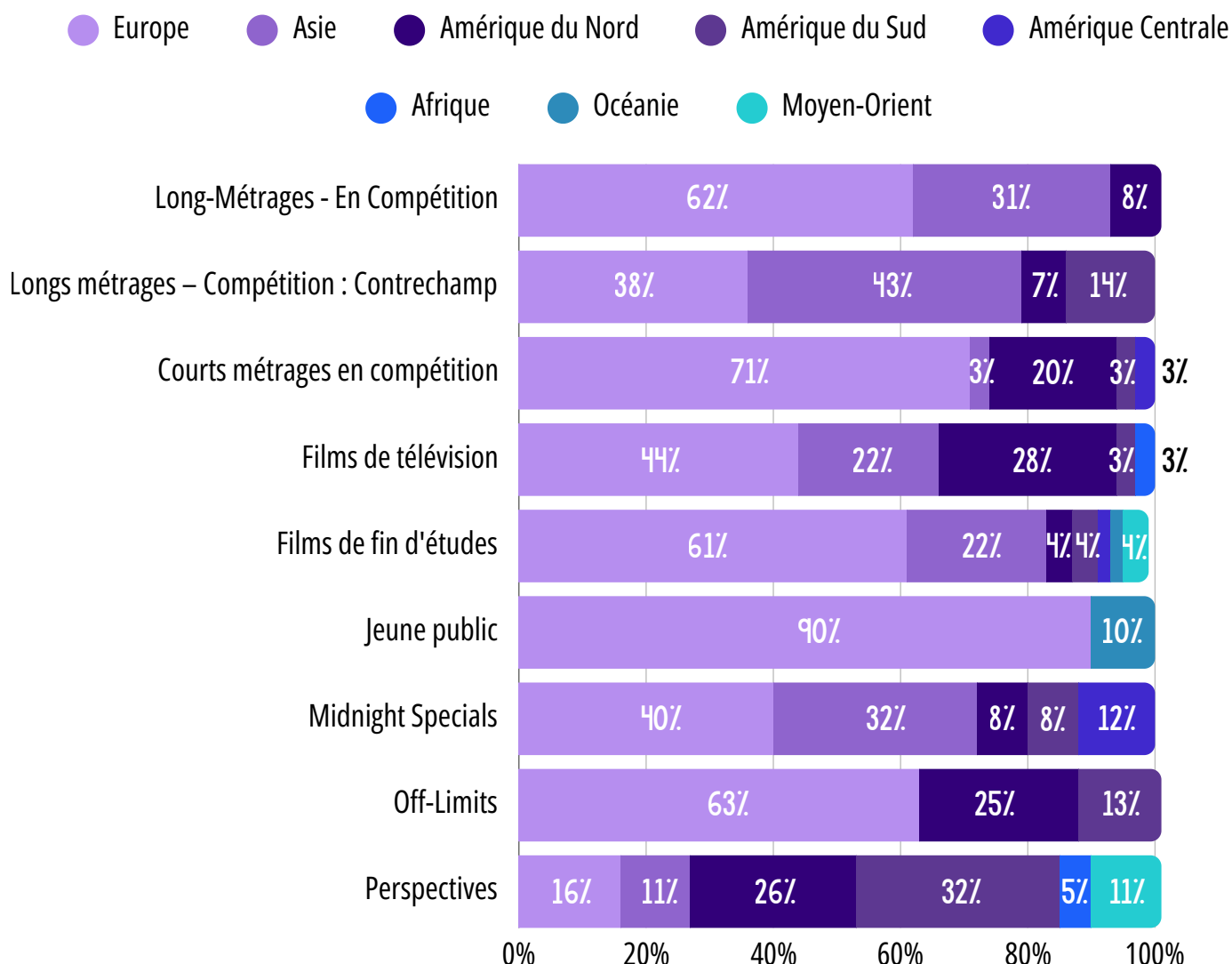
PROPORTIONS DES PRINCIPAUX PAYS SÉLECTIONNÉS SELON LES CATÉGORIES DE FILMS



PROPORTIONS DES PRINCIPAUX PAYS REPRÉSENTÉS PARMI TOUS LES FILMS SÉLECTIONNÉS

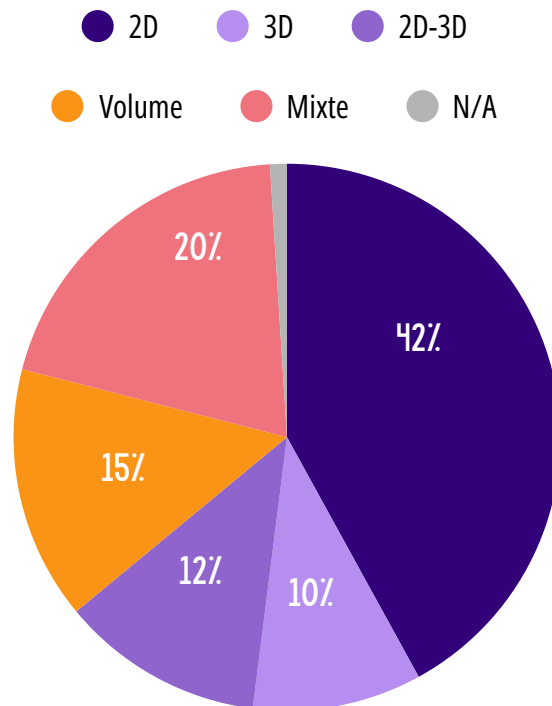


PROPORTIONS DES CONTINENTS PARMI LES FILMS SÉLECTIONNÉS SELON LES CATÉGORIES DE FILMS

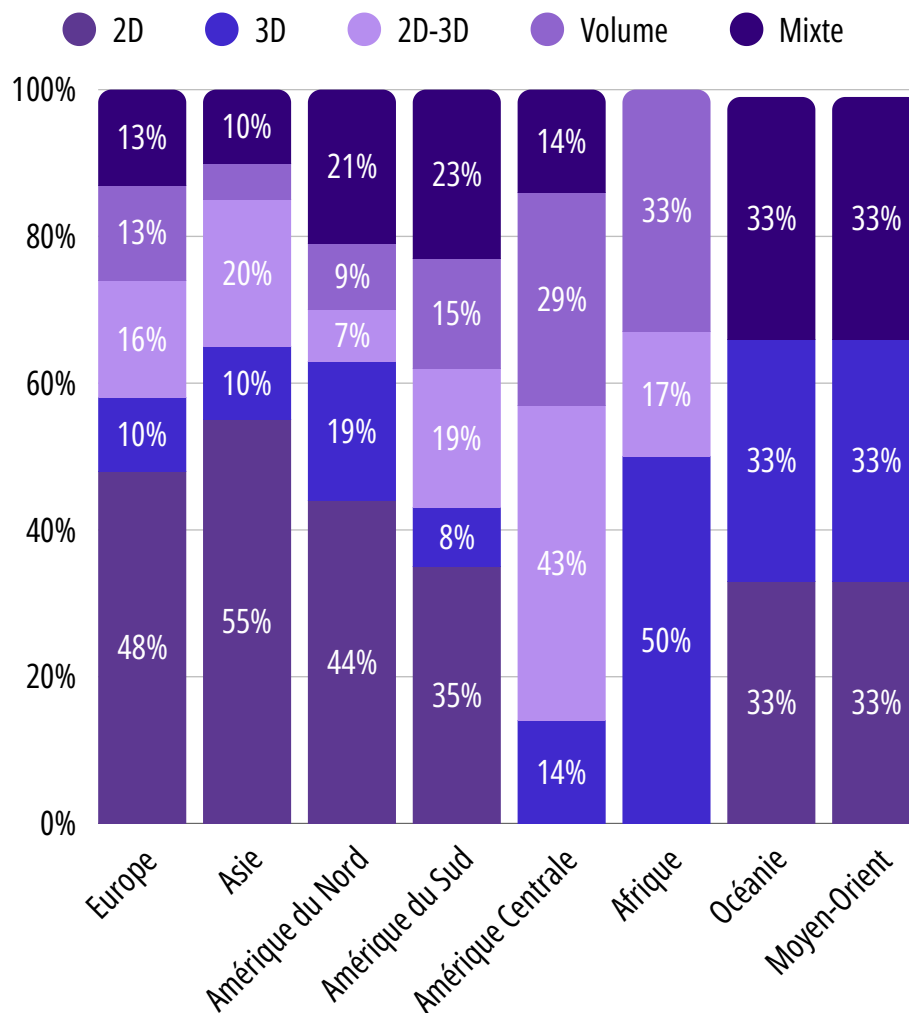


Quant à la diversité des techniques d'animation employées dans les films à Annecy, elle laisse une large dominance de la 2D (42% de l'ensemble des films) et un développement des techniques mixtes (au-delà de la 2D-3D), avec 20% de tous les films. La 2D reste majoritaire ou presque en Europe, Asie et Amérique du Nord, les trois plus gros producteurs mondiaux d'animation, alors que c'est la 2D-3D et la stop motion qui sont prépondérants en Amérique Centrale, et la 3D en Afrique. À l'inverse, on compte plus de projets mixtes que 3D en Amérique du Nord et du Sud. Cette force de la 2D se retrouve par ailleurs dans les catégories de longs et courts métrages en compétition, alors que les "Off Limits" accueillent plus de 3D et de projets mixtes, et les "Perspectives" plus de stop motion et de mixte cumulés. Dans l'ensemble des catégories, 3D et 2D-3D cumulées ne dépassent pas la 2D seule, plus déployée à travers le monde et moins chère à produire.

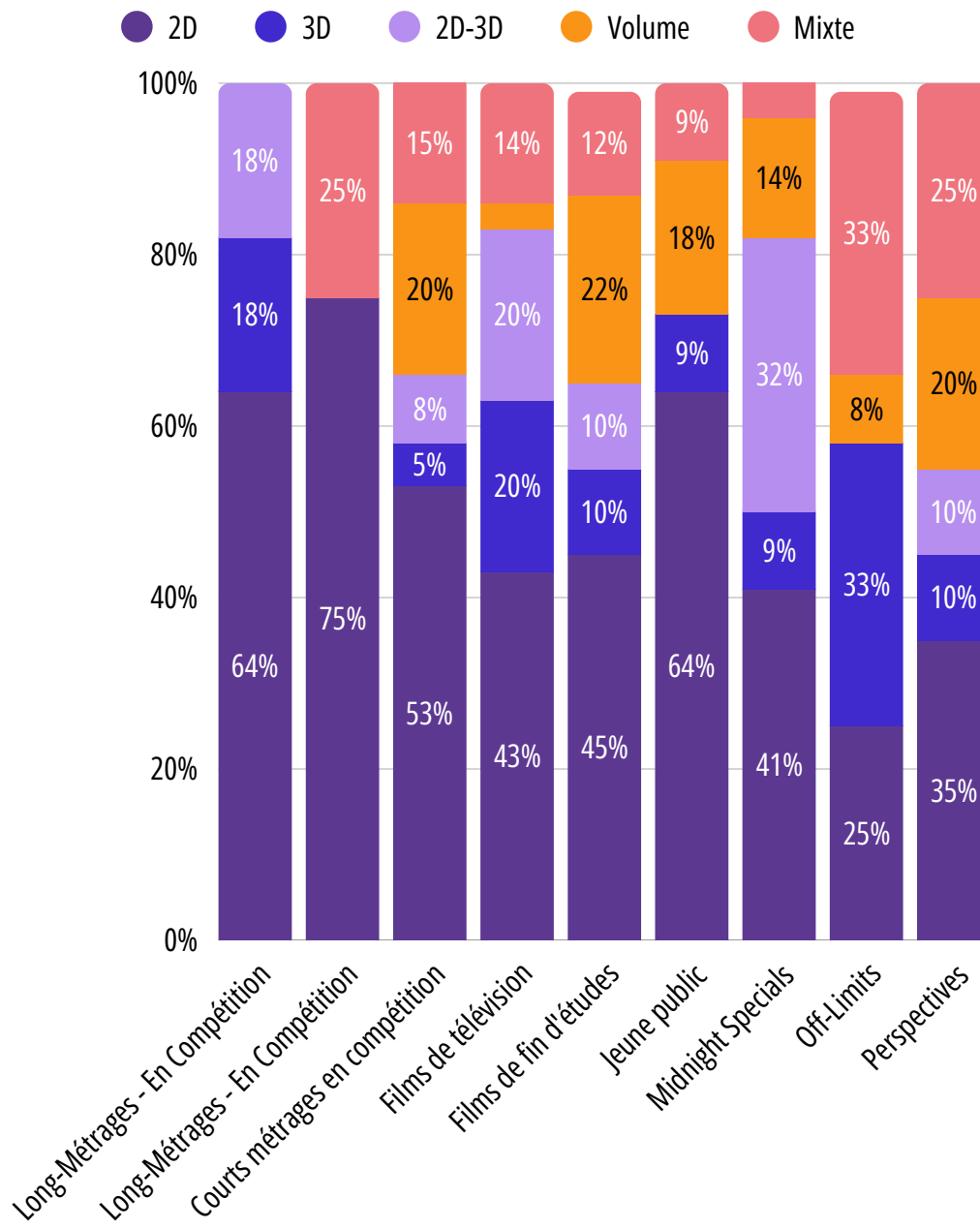
PROPORTIONS DES TECHNIQUES D'ANIMATION UTILISÉES DANS LES FILMS SÉLECTIONNÉS



PROPORTIONS DES TECHNIQUES D'ANIMATION UTILISÉES DANS LES FILMS SÉLECTIONNÉS PAR CONTINENT



PROPORTIONS DES TECHNIQUES D'ANIMATION UTILISÉES PAR CATÉGORIE DE SÉLECTION



L'IA : HUÉES AU FESTIVAL, DISSONANCE DE CLASSE AU MIFA

Les Intervalles avaient lancé, une semaine avant le festival d'Annecy, une tribune et une pétition demandant à CITIA (son organisateur) de clairement se positionner vis-à-vis de l'IA générative, notamment suite à la création d'un think tank de l'IA avec le collectif Créative Machines. Cette édition du festival n'a été que rebondissement sur rebondissement quant à ce sujet plus que polémique.

Tout d'abord, la pétition a été un franc succès, sachant que notre secteur se mobilise peu : elle a réuni plus de 1200 signatures en deux semaines (plus de 1300 à la publication de cet article), et continue encore d'en accumuler depuis. Relayée par Animation Magazine, elle a aussi fait réagir CITIA qui a considéré dans les lignes de ce dernier média que nos informations étaient inexactes, que les conférences du MIFA et le think tank dédiés à l'IAg n'étaient ni biaisés ni fermés. Le MIFA n'est pourtant pas accessible à toutes les festivalier·es et les intervenant·es de ses conférences étaient bel et bien en très grande majorité des représentant·es de studios de production, distribution, chaînes TV et des fabricants de logiciels, dont IAg.

Les conférences dédiées à l'IAg n'ont accueilli aucun·e détracteur·ice à son implémentation dans les studios d'animation, réduisant de fait la discussion à comment l'intégrer de la façon "éthique". Seule Jade Hautin, de Créative Machines, a reconnu qu'elle craignait que l'adaptation du secteur à l'IAg manque de recul, que nous foncions, en tant que secteur, sans réellement savoir où nous allions, ne serait-ce qu'au-delà des trois prochaines années. Certain·es des intervenant·es des conférences étaient des vendeurs d'IAg, à l'instar de Coco Nitta, à la tête de l'entreprise Kamikai, qui propose aux studios 2D japonais de réaliser en IAg leur clean, colorisation, intervalles et autres étapes considérées par le représentant de l'entreprise comme "non artistiques, répétitives, ennuyeuses". De même, Michelle Slavich, fondatrice de Promise, a également présenté son école de cinéma IAg, en ligne, qui aurait déjà formé 15000 élèves de 170 pays différents (sur un total de 195, rien que ça).

Toutes ont défendu une IAg qui ne remplace pas l'humain, mais qui "disrupte" le modèle de production pour en réduire les coûts et en accélérer la fabrication. Toutes ont parlé d'IAg qui "libèrent" la créativité, la "démocratisent" et rendent l'animation plus "accessible", quand bien même ces outils rendent l'animation accessible...existent déjà, en témoigne la foisonnante scène indépendante en ligne, qui faisait l'objet de sa propre conférence au MIFA. Ils en viennent ainsi à nier que le marché est complètement bouché, en témoignent les difficultés des professionnel·les qui peinent déjà à trouver de l'emploi et à porter leurs projets. La question des copyrights a vite été évacuée, les propos se voulant rassurants. À aucun moment ne furent abordés les impacts réels sur les emplois du film d'animation, ou les pollutions conséquentes amenées par les data centers, avant, pendant et après construction. La technique est elle aussi restée à la porte, car à part des trailers bourrés d'IA slop pour présenter les studios et développeurs d'IAg, il n'a pas été question de comment étaient entraînées celles-ci et dans quelles conditions.

Quant au think tank, au moment de l'ouverture de la billetterie pour réserver ses places, l'événement était déjà marqué comme complet et sur invitation. Nous avons appris que la presse n'y avait pas accès et que l'on avait demandé à l'un des syndicats de salarié·es du secteur, le SNTPT, d'écrire une lettre de motivation pour légitimer sa demande d'accès à l'événement. Aucune invitation au think tank n'a été envoyée aux syndicats de salarié·es et à ceux de scénaristes, alors même que plusieurs d'entre eux plangent sur des propositions de loi ou ont proposé des avenants à la Convention collective pour encadrer et restreindre l'utilisation des IAg en animation.

Les conférences "AnImAtlon : plus humaine que jamais" et "Créativité augmentée : redéfinir le studio d'animation avec l'IA", organisées après le think tank, n'ont pas apporté beaucoup de lumière sur les discussions tenues lors de ce dernier, si ce n'est que l'événement regroupait entre une quarantaine et cinquante de personnes et avait un volet éducation et formation dédié. Selon Quentin Auger, membre de Créative Machines, beaucoup d'écoles étaient peinées que la très grande majorité de leurs élèves refusent l'IAg, craignant que cela ne réduise les chances d'insertion professionnelle de ces potentiels futurs talents. Aucune remise en question de la nécessité d'introduire les IAg dans les cursus initiaux n'a été formulée dans ces deux conférences. Si le think tank est amené à être reconduit à la prochaine édition, nous ne pouvons qu'espérer que CITIA et Créative Machine intègrent les syndicats aux discussions, en ce qu'ils sont les premiers défenseurs de la pérennité et de la qualité des emplois des travailleuses du secteur. Il est nécessaire de faire entendre les voix des premier·es concerné·es par les "disruptions" de l'IAg, sans quoi les prises de décisions se feront sans nous.

En parallèle du think tank, le lundi 22 juin, un court-métrage en compétition, *Danse Macabre*, de Hisko Hulsing chez Autour de Minuit, a été hué par le public lors de la projection en présence du réalisateur. Celui-ci a répondu par un doigt d'honneur avant de quitter la salle. L'un de nos membres était présent à cette projection et avait distribué, dans la file d'attente, quelques stickers anti IA et des flyers de l'association comme il l'a fait sur d'autres films, sans que cela ne soit lié au film projeté. Il n'en a pas fallu plus pour que nous soyons désigné·es comme les responsables des huées, au point que nous avons dû rédiger un démenti officiel au Film Français et qu'un camarade a dû nous défendre auprès d'AnimFrance, le principal syndicat patronal, qui adhéraît à la rumeur. Nous le réitérons ici : nous ne sommes ni à l'origine ni responsable des réactions spontanées du public lors de cette projection.

Cette réaction épidermique du public a amené le directeur artistique du festival, Marcel Jean, à publiquement prendre la défense du réalisateur et du court-métrage impliqué, dans une déclaration à Cartoon Brew. Il y parle de chasse aux sorcières et de personnes qui se mettent la tête dans le sable en refusant d'intégrer que l'IAg est là pour rester, dans un renversement accusatoire qui donne l'impression que les détracteur·ices de l'IAg seraient des ignorant·es lancé·es dans une croisade injuste, en position de pouvoir sur les malheureux·ses usager·es de l'IAg. Cette déclaration, en plus d'ignorer les nombreuses réactions anti IAg qui ont parsemé le festival et émanant directement d'artistes-technicien·nes du secteur, tend à nier les inquiétudes réelles qu'ont les travailleuses et étudiant·es du film d'animation vis-à-vis de l'IAg. Nous avons notamment pu constater dans le premier baromètre des travailleuses de l'animation, en 2025, que l'IAg revenait dans 18% des témoignages partagés par les répondant·es et qu'elle était la plus grande inquiétude liée au secteur, avec 81% de répondant·es souhaitant une protection contre les IAg dans les studios d'animation. Nous considérons que la réaction du festival fait montre de son détachement et de sa déconnexion du reste du secteur : les syndicats et les travailleuses n'ont pas voix au chapitre et n'existent tout simplement pas à leurs yeux. C'est cette situation que nous tentons de rééquilibrer en organisant des tables-rondes, meetups et forums dédiés, pour faire entendre nos voix, qui ne vont pas systématiquement dans le sens des investisseurs et du patronat.

Parmi les réactions anti IAg que nous avons pu observer lors du festival, une jeune femme a par exemple quitté une salle de projection juste avant le court étudiant allemand, *The amazing kitsuverse*, de Léo Neumann (qui était par ailleurs invité à l'une des conférences du MIFA sur l'IAg), en annonçant à tout le monde qu'il utilisait de l'IAg (ce dont le réalisateur ne se cache pas). Une partie de la salle est alors sortie à sa suite, certains en criant "Fuck AI", comme l'a relaté l'auteur Boulet dans une de ses chroniques du festival. Dans les films de commande, deux clips qui utilisaient l'IAg, celui de Snoop Dog et celui d'Asap Rocky, ont également essuyé de vives critiques.

En parallèle, des studios et des réalisateurs ont pris ouvertement position contre la technologie polémique : c'est le cas de Sekiro, du studio Qzil.la, mais aussi d'un des gagnants du concours de cinématiques et de bandes-annonces de jeux vidéo, qui s'est fait largement applaudir après avoir scandé un "Fuck AI" sur la scène du MIFA. D'autres, comme le producteur de Common Side Effects lors du WIP de la série, ont tenu des propos similaires et se sont fait applaudir. Plus radical encore, le réalisateur Rémi Chayé, lors de la présentation de son nouveau film Fleur, a également regretté qu'Adobe ait intégrée de l'IA partout et a annoncé réaliser son long-métrage sur Flash CS6 pour s'en protéger. L'IA est peut-être là pour rester mais les artistes-technicien·nes, réalisatrice·s et scénaristes n'ont pas fini de lui résister ! Boulet a même publié ce dimanche 29 juin une animation mettant en scène un Guillermo del Toro anéantissant un "artiste IA" devenu gigantesque et monstrueux et lui indiquant un panneau interdisant l'IA après l'avoir vaincu.

En marge du festival, notre table-ronde sur la lutte contre l'IA dans le film d'animation a accueilli tous les syndicats de salarié·es et de scénaristes du secteur, qui, s'ils n'étaient pas forcément d'accord sur les moyens à déployer pour limiter autant que possible l'impact de cette technologie sur nos emplois et sur le milieu en général, se retrouvaient au moins sur cette nécessité de l'encadrer et de ne pas la banaliser. Le SNTPT a rappelé qu'il avait déposé un avenant à la Convention collective, que refusait pour l'instant d'étudier AnimFrance, faute de temps selon ces derniers. Le SIPMCS-CNT a avancé que l'IA pouvait être utile pour des tâches répétitives et aliénantes et devait surtout être aux mains des travailleuses, pour les travailleuses, ce qui n'est pas le cas aujourd'hui. Le Syndicat des Scénaristes a avancé une position d'interdiction plus radicale au sein des productions, là où La Guilde des Scénaristes parlait d'un label sans IA, dirigé vers le public. Le SPIAC-CGT et la F3C-CFDT n'étaient pas représentés à cette table-ronde.

En parallèle, la table-ronde "IA : où sont les femmes ?" organisé par Les Femmes s'Animent, s'interrogeait sur la présence très réduite des femmes parmi les vendeurs et développeurs d'IA, et sur les biais de représentations amenées par ces technologies. Un questionnement quelque peu tardif quand les organisations féministes, dont la nôtre, alertent depuis plusieurs années sur les fondements masculinistes et libertariens des IA. On le rappelle, outre le fait que ces technologies renforcent les biais et stéréotypes de genre et de race, puisque entraînées sur tout ce qu'elles trouvent sur Internet, dont les nombreux contenus et propos misogynes et racistes, les IA augmentent les risques liés au harcèlement sexiste et sexuel, via le revenge porn* ou le deepfake*. Il en va de même pour les risques sur la pédocriminalité, comme le grooming* et la pédopornographie.

Par ailleurs, les femmes sont moins enclines à l'utiliser, non pas parce qu'elles sont moins à l'aise avec la technologie, mais parce qu'elles tendent à être socialement et écologiquement plus conscientes et précautionneuses que les hommes, et donc à ne pas adopter sans questionnement préalable une technologie qui abîme les corps comme les sols. Les géants de la tech tentent depuis quelques mois d'attirer une clientèle féminine via des femmes-sandwiches au discours de girl boss digne des années 90. Adopter l'IA pour "prendre le train en marche", quitte à écraser ses adelphe·s, ce n'est pas féministe. Nous rappelons que L'IA est une technologie qui ne respecte pas le consentement le plus basique et s'inscrit donc pleinement dans la culture du viol. Le problème n'est donc pas de se demander où sont les femmes dans l'IA, mais pourquoi ne l'utilisent-elles pas autant que les hommes ? Et la réponse est qu'elles en sont tout simplement les premières victimes.

Du côté du MIFA, la dissonance est importante : au moins une des six conférences sur l'IAg aurait, selon des personnes sur place, fait fuir une partie du public lorsque celui-ci s'est rendu compte que tout le discours était pro IAg. Les stands des vendeurs d'IA dans les allées du MIFA ont aussi eu un effet repoussoir sur plus d'un·e curieuxse. En parallèle, une conférence sur "Une animation européenne plus durable", avec Animpact, Carbulator et Écoprod, a rappelé les efforts à fournir pour réduire l'empreinte carbone des productions, ce qui semble un peu compliqué à réaliser si on pousse à l'implémentation de l'IAg dans celles-ci. Écoprod a malgré tout annoncé qu'ils publieraient cet automne une étude sur les impacts écologiques de l'IAg dans le secteur, rendue d'autant plus compliqué par l'opacité de fonctionnement et de consommation des grandes entreprises que sont DeepMind, ComfyUI, Gemini, OpenAI, Anthropic, Mistral, Runway, et autres Nano Banana.

Du côté du CNC, l'organisme a publié en juin un nouveau rapport de son observatoire de l'IA, qui permet de confirmer ce que craignent et dénoncent nombre d'associations et professionnel·les du secteur depuis leur apparition : les IAg ne servent pas à dégager du temps pour les équipes de fabrication, mais à gagner en efficacité et réduire les coûts de production, et ce pour 68,7% des studios interrogés. Elles sont également utilisées pour automatiser des tâches répétitives dans 61,2% des cas, sans que l'on sache desquelles il s'agit. Elles sont utilisées, a priori, en développement et pré-production, vu que la principale utilisation vise à "tester de nouvelles idées" (58,6% des studios répondants). Les entreprises se disent par ailleurs de plus en plus satisfaites des IAg utilisées, encore une fois, sans que l'on ait les départements ou tâches précises d'utilisation. L'impact sur les emplois semble basé sur du ressenti et ne peut donc être vu comme objectif et sourcé. Comme le rapport ne précise pas non plus qui répond au questionnaire, et qu'il ne touche qu'un petit panel de studios (43, sur les quelque 200 que compte le film d'animation en France), les résultats sont à prendre avec des pincettes.

FÉMINISTES, QUEERS ET ANTIFAS : LE POLITIQUE S'INVITE À ANNECY PAR SA SÉLECTION

On retrouve cette année beaucoup de films dont l'identité queer des protagonistes est centrale, et cela fait d'autant plus plaisir qu'en ce mois des fiertés, CITIA n'organise toujours rien concernant les personnes LGBTQ+ dans le film d'animation. Women in Animation ont leur sommet, Les Femmes s'Animent organisent des petits-déjeuners, mais les personnes queers sont encore les grandes oubliées du festival, et ce, malgré les efforts de Benoît Berthe Siward, de Animation Showcase, qui avait amené CITIA en 2023 à intégrer les questions LGBTQ+ dans une série de conférences et auxquelles nous avons participé. À défaut, nous avons cette année organisé, avec son collectif LGBTQ+ in Animation, un meetup LGBTQ+ pour célébrer nos identités en nous retrouvant et en échangeant pendant un temps dédié, et espérons proposer un événement plus ambitieux l'année prochaine (stay tuned).

On citera bien évidemment, parmi les représentations de cette édition, *Jim Queen*, premier long-métrage d'animation français aux personnages ouvertement gays. Il est d'autant plus important historiquement que ce n'est pas un drame, pas une tragédie historique, mais une comédie trashouille comme sait si bien les faire Bobbypill. Marco Nguyen et Nicolas Athané, ses deux coréalisateurs, ont par ailleurs participé à la seule conférence dédiée au sujet du festival, "Queers et super héros", avec Avid Liongoren, réalisateur de *Zsazsa Zaturannah*, l'autre long-métrage queer déjanté et flamboyant de la sélection.

Malheureusement, non seulement ces deux films étaient hors-compétition, mais la conférence n'a pas tant cherché à raccrocher les wagons politiques entre les deux films, même si la difficulté à produire et distribuer de telles œuvres de par leur sujet a été rapidement abordée. *Jim Queen* n'a en effet pas trouvé de chaîne TV pour le pré-achat, chose extrêmement rare en France. Quant à *Zsazsa Zaturannah*, il a peiné à être distribué en Extrême-Orient, notamment en Chine et en Corée du Sud, mais également en Asie du Sud-Est, de par la présence de gouvernements interdisant les représentations culturelles homosexuelles dans plusieurs pays.

Mais ces deux longs-métrages n'étaient pas les seuls à proposer des personnages sortant des normes de genre. *Tangles*, réalisé par Leah Nelson et basé sur le comic-book autobiographique de Sarah Leavitt, touche aussi au lesbianisme de sa protagoniste et au milieu queer de San Francisco dans lequel elle évolue. Quant à *Jùlian*, qui s'inspire du livre jeunesse *Julián is a Mermaid* de Jessica Love et est coréalisé par Louise Bagnall, Mark Mullery et Guillaume Lorin (qu'on connaissait déjà pour son moyen-métrage *Vanille*), il aborde avec douceur et délicatesse l'expression de genre hors normes d'un petit garçon que peine à comprendre sa grand-mère chez qui il passe quelque temps. Le film a en plus l'intérêt de parler tout en sous-texte de trauma générationnel, d'immigration, tout en restant accessible au jeune public.

Enfin, dans les courts-métrages, on trouve aussi moult questionnements et personnages queers en cette édition 2026. Il faudrait décortiquer la quinzaine d'éditions précédentes pour s'assurer de la récurrence de ces thèmes dans les courts-métrages en compétition et les courts de fin d'étude, mais ils sont en tout cas plus présents qu'en long-métrage puisque moins dépendants de financements hasardeux et de rentabilité économique. Et les sujets sont multiples : coming out, dysphorie de genre, fantasmes sexuels, fluidité de genre, il y en a pour tous les goûts et dans tous les styles, 2D, 3D et stop motion !

Parmi les courts étudiants, on comptera notamment *Le Pianiste de 12 pouces* de Lucas Ansel (USA), *Ange manqué* de Wyatt Carson (Grande-Bretagne), *Eyelinér* de Aisha Boudjillouli (Grande-Bretagne), *Immature* de Eddy Wu (Pays-Bas) et *Skin Flick*, de Louise Bailly, Daniela Del Castello, Alice Levy, Bruno De Mendonça, Elifsu Meriç et Joey Quoc Tran (France). Et encore, c'est sans compter la présence de deux courts des Gobelins projetés avant chaque séance : *Transmission*, de Léane Bodou, Tongyao Li, Max Marmillon, Inès Grandières et Minjeong Kang, qui reprend des codes de drag show, et *Mitwa*, de Inès Rivière-Poupon, Luiza Solkowski, Pyrène Maruta, Emma Suppan, Ann-Ly Griffiths, qui met en avance une douce romance lesbienne indienne. Parmi les films de commande, *The Moon Is Blue*, de Wandrille Maunoury est un clip à propos d'une histoire d'amour toxique entre une chasseuse et une vampire. *Equity in the Workplace*, de Sandra Vivas, parle des réalités des femmes noires irlandaises dans l'enseignement et le milieu académique. Les courts-métrages en compétition laissent quant à eux peu de place aux questions de genre et de sexualités en 2026, plus axés à raconter la grande Histoire, notamment la Première Guerre.

Évidemment, la queerness va de pair avec l'antifascisme, et nombre de films sont là pour rappeler la lutte actuelle et nécessaire contre toutes les extrêmes droites : *Gauze*, de Noran Alezabi, Nicholas Arujah, Xinyue Ma, Yulin Yue et Xiaonan Zhou (France), parle de deux enfants palestiniens tentant de survivre sans leurs parents, abîmés par la guerre génocidaire menée par le gouvernement israélien. Toujours sur la Palestine, *Une situation sanglante* de Nerian Keywan (Grande-Bretagne) aborde l'adolescence féminine prise dans le chaos de la guerre. D'ailleurs, la Palestine avait cette année son propre stand au MIFA, tout comme l'Ukraine, et on y retrouvait en parallèle ni la Russie ni Israël.

Quant aux USA, on a observé aucune remise en question de l'hégémonie américaine comme cela a été le cas à Cannes et comme le mentionne Médiapart. La seule similitude avec le festival cannois s'est arrêtée à quelques sifflements et huées lorsque le logo de Canal+ apparaissait à l'écran. À l'inverse, l'apparition du logo du CNC a occasionné plusieurs salves d'applaudissements dans les salles durant la semaine du festival. Notre table-ronde sur les impacts de la fascisation des médias sur le secteur du film d'animation était d'ailleurs la seule à aborder frontalement le sujet comme le souligne Médiapart.

Pourtant, plusieurs films, longs comme courts, parlaient du fascisme : *New York, Miriam et moi*, dernier né de Didier Brunner, a été en gestation pendant onze ans, avant d'être coréalisé par Léahn Vivier-Chapas et Rémy Schaepman. Lors de la présentation du film, ce dernier a rappelé l'importance de se souvenir du passé pour ne pas reproduire les mêmes erreurs. Le film parle ainsi frontalement du nazisme, de l'antisémitisme américain et du génocide perpétré par les nazis, à hauteur d'enfant, pour raviver les mémoires qui en ont aujourd'hui bien besoin. Toujours dans les longs, *Le Dossier de l'aube*, de Rupert Wyatt et Émilie Phuong, parle aussi de l'importance de la reconnaissance historique et de l'entretien de la mémoire, à propos de la Shoah. *Winnipeg, Seeds of Hope*, réalisé par Beñat Beitia et Elio Quiroga, aborde quant à lui le franquisme, l'exil politique et les camps d'internement en France.

Côté courts-métrages, le sujet politique est toujours présent au festival, que ce soit pour rappeler au public des pans d'Histoire méconnus ou ignorés en Occident, par exemple les essais nucléaires français en Polynésie, dans *Maururu Roa* de Ysoline Despierre. Les récits en court-métrage sont souvent très personnels, et intègrent la grande histoire dans la petite, comme dans *Maman* de Camille de Vulpillières, qui raconte la jeunesse de sa mère au Cambodge, à l'arrivée des Khmers rouges. Les Femmes s'Animent ont aussi mis en avant des récits historiques dans une logique de réhabilitation, via des interviews de réalisatrices comme Cécile Bonneau sur la mini-série *Puissances Noires*, qui raconte le destin extraordinaire de quatre femmes noires qui ont changé l'Histoire de France. L'identité étant elle-même politique, l'importance de mettre en avant des expériences et des vécus de personnes et communautés discriminés est ressortie dans plusieurs courts-métrages, notamment *Sundruð* de la réalisatrice Fan Sissoko, également interviewée par Les Femmes s'Animent. Elle y traite de l'intégration d'une immigrée noire en Islande et du déracinement qu'elle ressent au sein de cette société qui la regarde de travers.

Les Intervalles continueront à ramener le politique au cœur du principal festival international du film d'animation, qu'il s'agisse de ramener les syndicats et leurs luttes sur le devant de la scène, ou de jouer des coudes pour dégager un espace dédié aux personnes minorisées ! Nous espérons par ailleurs que CITIA saura nous entendre et finalement nous accueillir, pour que les artistes-technicien·nes réinvestissent le festival qui leur doit ses films.

**revenge porn : contenu sexuellement explicite publiquement partagé en ligne sans le consentement de la ou des personnes concernées, en guise de "vengeance".*

**deepfake : image, vidéo ou séquence audio imitant une personne, le plus souvent sans son consentement et dans un but malveillant, pour lui faire dire ou faire des paroles ou actions inventées de toutes pièces.*

**grooming : c'est la manipulation d'une personne mineure par un·e adulte dans le but de gagner sa confiance et à terme, d'abuser sexuellement d'elle.*